

開南大學 96 年度第一學期 資訊傳播學系 科目教學計劃表

課程編號	2	0	3	0	4	0	7	6	0	<input type="checkbox"/> 必修 <input type="checkbox"/> 選修	授課教師：張志堅 開課系所：資訊傳播 年級班別：四年 AB 班	老師 學系 班
班次	01											
課程名稱(中文)										學分數	課程名稱(英文)	
連線遊戲程式設計											Programming for Network Computer Games	
教學目標與內容		* 連線電腦遊戲設計所應著重的重要觀念。 * 利用物件導向程式的設計觀念，來進行互動式電腦遊戲的設計與研發。 * Flash 遊戲製作基礎，並想把寫程式當成主要開發手段，使用免費開發工具的人來編寫的 ActionScript 3.0 程式設計。 * 除了理論之外，還以數個完整的遊戲專案來作理論的實證，這些專案除了讓學生對於前面的理論有更加具體實際的體驗之外，還可以讓學生了解一個商業遊戲的成形過程，從中獲取寶貴的經驗。										
實施方法		<input checked="" type="checkbox"/> 講解法 <input type="checkbox"/> 實作法 <input type="checkbox"/> 討論法 <input type="checkbox"/> 演習法 <input type="checkbox"/> 問答法 <input type="checkbox"/> 其他_____										
評量方式		期中測驗 <input checked="" type="checkbox"/> 30% 期末測驗 <input checked="" type="checkbox"/> 30% 平時成績 <input checked="" type="checkbox"/> 40% 其他_____ 成績 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> %										
授課使用及參考書籍		(請按作者、書名、版別、出版商、發行地、出版年份、起訖頁數順序填寫)。 布留川 英一 著 ActionScript 3.0 與 Adobe Flex 網路遊戲程式開發實務講座 博碩文化										
科目簡介(含課程大綱及教學進度)：												
. 學會 ActionScript 3.0 的語法 . 掌握 Adobe Flex 2.0 開發工具 . 學習以 ActionScript 3.0 製作 Flash 內容 . 學習 ActionScript 3.0 的繪圖與鍵盤、滑鼠輸入 . 學習 ActionScript 3.0 的進階繪圖技巧與播放聲音 . 學習 ActionScript 3.0 的儲存資料與通訊 . 學習 ActionScript 3.0 的周邊設備控制 . 學習用 ActionScript 3.0 實作多個遊戲程式												
說明：												
1. 授課教師於學期前填寫本表，經課程委員會審核後，影印分送給教師所屬課程委員會召集人，授課班級所屬系、所及教務處課務組；並於開始上課時，將本內容向學生說明。 2. 本表於 91.4.23 第四次校課程委員會討論通過。												

課程委員會召集人：

授課教師：張志堅

資傳系主任 許新標

課務組 郭惠珊

課務組 97.5.9 收文章